Seção Nova

Para que as aulas não perdessem a graça e nem a diversão, além da sessão que eu prometi na última aula, ou seja, "remakes" de desenhos recebidos, começamos hoje com a sessão"EXTRA". Nessa sessão, teremos todo tipo de extra, mesmo. Curiosidades, entrevistas com desenhistas, enfim, tudo que se é preciso para virar um bom desenhista.

Hoje, teremos uma entrevista. O nome do entrevistado é Lucas Fujiwara, um colega meu, grande desenhista. Mostrarei aqui a entrevista dele e, depois, o seu desenho e alguns comentários. Divirtam-se!

1) Nome completo:

Lucas Fujiwara

2)Data de nascimento:

1992

3) Hobby:

Tocar piano, atirar com arco e flecha ,desenhar... Tem tanta coisa que eu gosto de fazer! Acho que também dá pra falar que eu gosto de filmes.

4) Por que você desenha?

Eu desenho pra me destrair, acho que agora já virou até um tique! Se vejo uma folha de papel e um lápis, me seguro para não fazer algum rabisco nela!

5) O que mais gosta de fazer num desenho?

Eu gosto das milhões de possibilidades que você tem na hora de desenhar! Você desenha o que você quiser, é só ter um pingo de imaginação.

6) Qual seu estilo de desenho favorito, dentro do mangá? (SD, Shoujo, Shounen, Gekigá...)

Bom, eu não conheço esses termos técnicos, diria que eu gosto de SD porque é um dos poucos nomes de estilo que eu conheço.

7) Que materiais você usa para desenhar?

Estou sempre com lápis e borracha na mão porque quando estou desenhando sempre apago e desenho de novo. Na hora de passar a limpo, eu geralmente uso ou uma caneta esferográfica, ou nanquin (não a caneta de pena, a norma mesmo, mas de ponta fina). Na hora de pintar, uso lápis de cor normal, mas uso sempre mais de 1 lápis para pintar uma mesma cor.

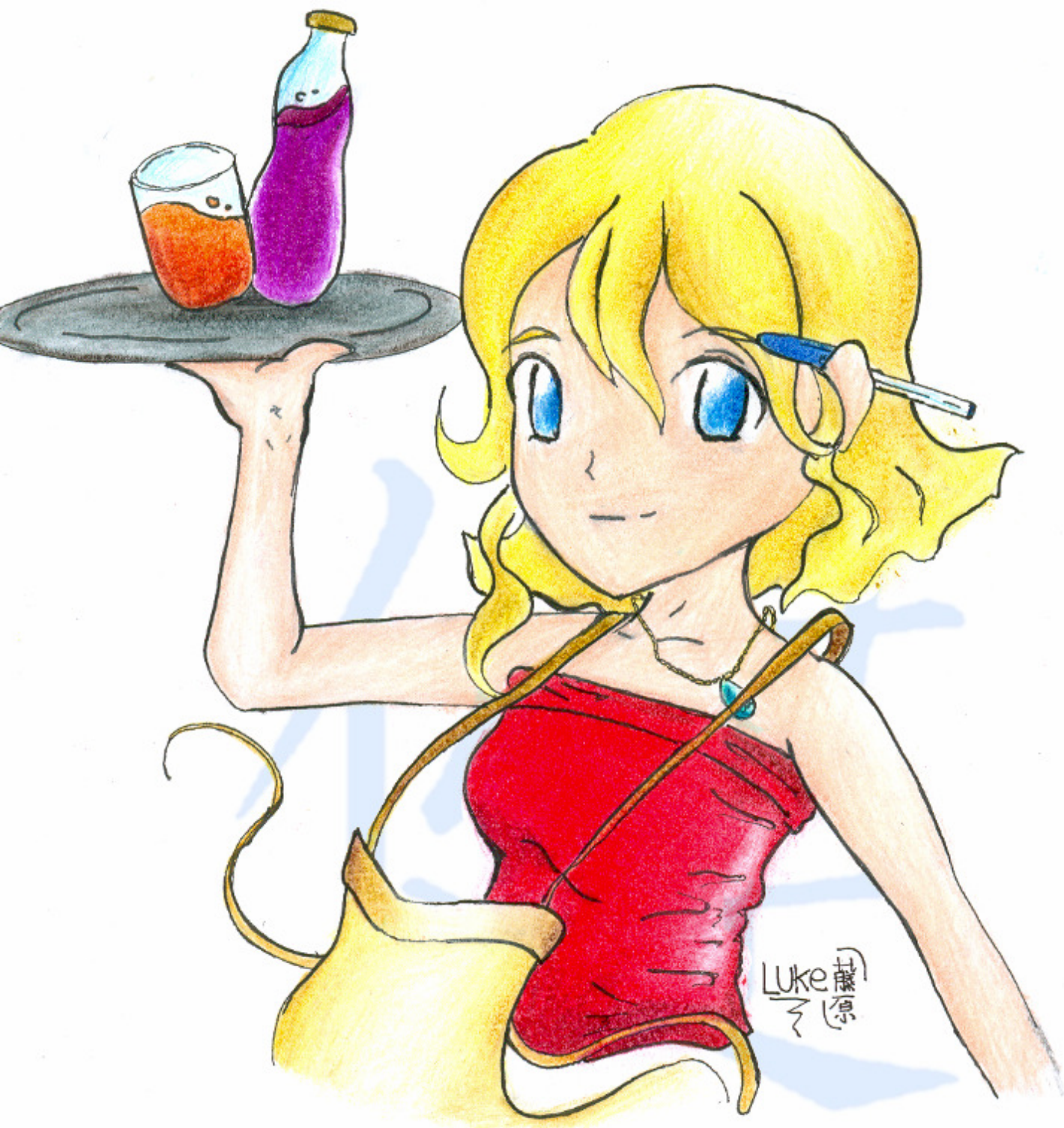
8) Você usa linhas-guia para fazer seu desenho? Se não, pelo menos usa algumas poucas de referência?

Eu não sou muito chegado nas linhas guia, só uso na hora de reproduzir algum desenho, ou quando quero uma proporção específica. Eu geralmente começo desenhando pelos olhos e parto para o tamanho da cabeça. Daí, a partir da cabeça que começo a dar forma ao desenho.

9) Pretende fazer o quê do futuro com sua habilidade em desenho?

Opa! Essa pergunta é muito complicada ! Ainda não sei direito! Mas acho que vou manter o desenho apenas como um hobby mesmo.

10) Uma mensagem para o pessoal!

Gente: Eu não desenhava bem, mas agora acho que meus rabiscos estão ganhado forma graças ao treino! É muito importante treinar o seu desenho, tanto para ficar com traços mais firmes, como também para conhecer novas técnicas! Comece copiando desenhos , isso me ajudou muito, principalmente para compor o meu estilo de desenho. Daí sim, quando achar que estiver preparado para lidar com as sombras, texturas e etc., comece a dar asas à sua imaginação!

Esse é um dos desenhos do Luke. O estilo dele, como dito na entrevista, é o SD, abreviação em inglês de Super Deformed ou Simple Deformed, as duas formas são aceitas. Para quem não desenha, reconhece melhor como "chibi". De fato, ele usa o chibi. Mas, como é fácil de perceber, nesse desenho não há aquele jeito tão "cabeção"; a proporção é mesmo diferente do desenho comum, mas não chega a ser SD mesmo. Achei interessante dar um exemplo de um estilo diferente para que vocês abrissem os horizontes a novos estilos de desenho. Portanto, aqui vai uma aula de exemplificação e comparações entre o estilo que estou lhes ensinando e o SD.

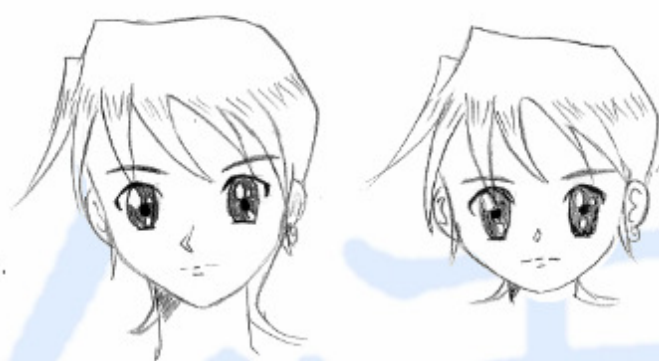
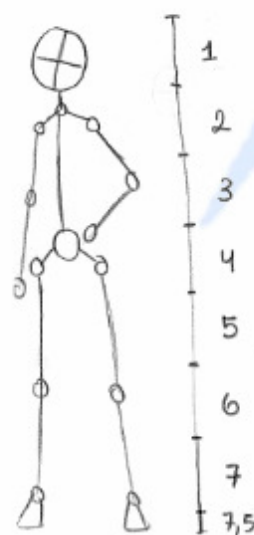
Antes de tudo, porém... notem o trabalho e a dedicação do Luke. Não há preguiça no desenho dele; dá pra perceber como ele põe toda a sua concentração no desenho. Sai perfeito, não é? E sem a técnica. Isso só pode ser alcançado por alguém que realmente adore o que está fazendo, que faça com dedicação e carinho. E, quando houver isso, a técnica pode ser esquecida, pelo menos parcialmente. É assim que eu gostaria que todos desenhassem; adorando cada momento, fazendo-o valer. Ah, mas notem uma coisinha: a técnica é dispensável até certo ponto; em desenhos de corpo inteiro, que usem uma proporção próxima ou igual à normal, os desenhos do Luke ainda tem distorções. Portanto, cuidado; a chave não é escolher um caminho só, mas se adaptar aos dois.

Comparações básicas - SD e desenho técnico de mangá

As diferenças entre esses dois estilos são gritantes, mas o mesmo se aplica às semelhanças. O grande truque é saber equilibrar bem as duas, para ter um resultado bom.

Em termos técnicos, o mangá comum tem personagens de estatura média entre 7 e 7,5 cabeças de altura. No SD comum (o chibi) essa proporção fica entre 2 e 3. No caso do estilo do Luke, fica entre 3 e 5 cabeças de altura.

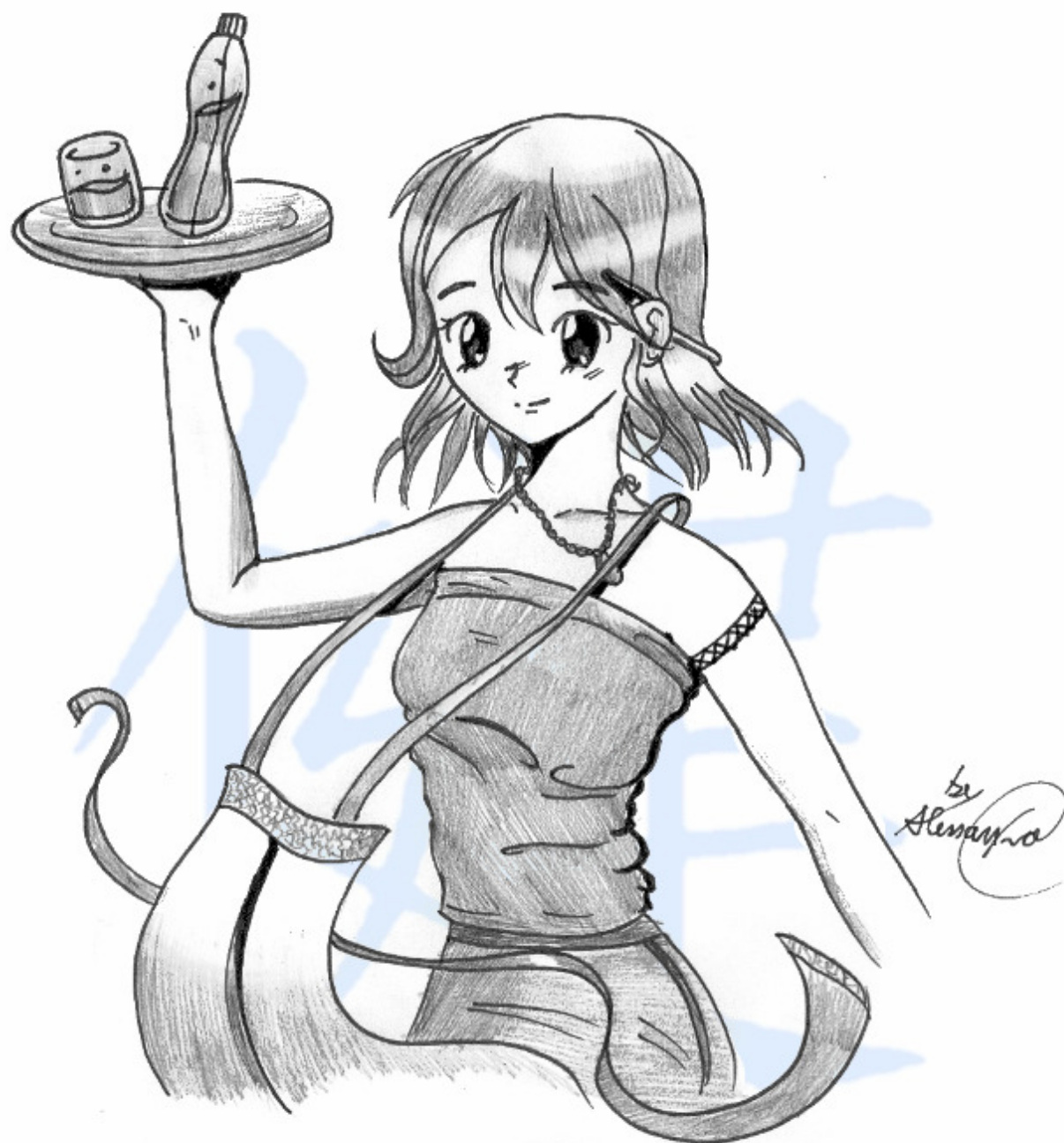
Os olhos, além disso, ganham mais destaque no SD e o desenho em si, menos detalhes. Isso não significa deixar o desenho pobre; mas sim adaptá-lo para que ele pareça limpo e agradável aos olhos. As propoções usadas são semelhantes às de bebê no desenho técnico de mangá.

Observe aqui como a face é modificada. Perecebem que é a mesma pessoa? Mas ele foi feito adaptado a cada estilo.

Rosto em SD

Pessoa Normal

Pessoa em SD

Do mesmo modo, temos aqui do lado a representação em esqueleto de uma pessoa normal e outra em SD, por número de cabeças de altura.

Algo que eu gostaria de comentar é um dos conselhos do Luke: copiar desenhos de outras pessoas. Já faz bastante tempo, os desenhistas têm se separado em dois grupos: os que apóiam a cópia e os que não. Eu, pessoalmente, defendo que não se deve copiar. Mas não vou simplesmente atacar o outro e pronto. Quero mostrar minha lógica e demonstrar como a da cópia não é de jeito nenhum errada, também. Bom, eu sempre acreditei que o estilo de cada um era a própria pessoa que fazia. Desse modo, copiando a pessoa não estaria criando sua própria identidade no desenho, mas sim aderindo à de outras pessoas. Além disso, criar e desenvolver suas próprias idéias faria você evoluir mais fluentemente como desenhista. Porém... copiar também tem suas vantagens. Você aprende muito mais "truques" copiando, ou seja, os traços peculiares dos grandes mangakás, que te ajudam a dar ao desenho um ar mais profissional. Além disso, copiano você tem uma perspectiva melhor da cena (observe que é só uma perspectiva, ou seja, uma visão); aquele que não copia pode não deixar tão bonito, mas ele vai ter entendido a lógica da perspectiva. De qualquer modo, eu acredito que a cópia, no caso especial dos SDs, pode ser bem útil. Afinal, SD é um estilo que segue regras muito restritas, e copiar pode ajudar a aprendê-las. Note que copiar no desenho comum também serve... mas, se você leu tudo isso e ficou na dúvida, saiba de uma coisa: desenhistas fantásticos surgiram numa proporção igual do lado que copia e do lado que não copia. Não importa o caminho que você tome, mas onde você vai chegar no final. Escolha aquele que parecer mais adequado e que te agradar mais.

Por fim, antes de prosseguirmos a aula propriamente dita, eu queria mostrar um remake muito rápido que eu fiz do desenho do Luke, sem nankim nem nada, apenas para mostrar que os desenhos SD podem ser convertidos ao normal, e vice-versa. O SD é um estilo cada vez mais apreciado hoje em dia, então aprender a usá-lo é muito bom. Não é minha intenção ensiná-lo a detalhes, pelo menos não nesse curso básico; mas, caso você queira mesmo aprender, entre em contato comigo pelo e-mail, e vou ver o que posso fazer: alegagliardi@uol.com.br

Esse foi o especial de hoje. Espero que vocês tenham gostado, e que tenha sido útil!

Agora, vamos prosseguir com a matéria propriamente dita. Vire a página, e vamos acabar de uma vez com a matéria dos Ângulos dos Corpos.

Parte inferior do corpo - Traseiro

Bom, chegamos a uma das partes mais constrangedoras - isso é, se sua mãe te vir fazendo a aula e desejar entrar com um processo contra o cara que as criou - do nosso curso. Apesar disso, é uma das mais úteis e de vital compreensão. Se você entender como se comportam as curvas do traseiro, poderá desenhar calças jeans, saias, ou mesmo bikinis e roupas íntimas com perfeição. Prepare-se, e vamos lá.

Começamos com, exatamente, o mesmo desenho do cuecão que aprendemos na vista frontal. Porém, agora, você irá desenhar duas ovais de mesmo tamanho, que não ultrapassem a largura da bacia e que se encontrem bem no meio. Isso mesmo; elas devem coincidir com a linha central do corpo.

Essa é a única diferença em relação ao desenho frontal. Portanto, termine as linhas guia.

Tal como em várias posições que temos feito, a verdadeira arte vem na arte-finalização.

Uma linha define a região da colune vertebral. Defina os glúteos com curvas que vão até a parte de baixo. Nos joelhos, para marcar a articulação, duas linhas já servem. Defina os ossos do tornozelo, e é isso aí.

Muito curto, não? Mas, como estamos acostumados a ter assuntos novos no início da página, nessa aqui só tem isso mesmo.

Semi-Perspectiva Traseira - Partes Superiora e Inferiora do Corpo

Economizemos tempo - a esse ponto, todos já devem ter juntado as partes do corpo por conta própria (e quem não juntou, relaxe, eu ensinarei sim). Portanto, vamos aprender os dóis últimos ângulos que faltam estudar. Tudo que vamos ver neles você já sabe, por causa dos outros ângulos.

CIMA

Começamos com a cabeça. Nos desenhos em semi-perfil traseiro que tenho recebido, têm havido muitos erros. Cuidado, então.

Nesse ângulo em especial, é importante ter plena ciência de qual é o formato das costas e da coluna. Portanto, antes de definirmos as linhas-guia, fazemos a linha traseira para nos ajudar a controlar de modo adequado o traço.

Fazemos a caixa torácica meio "jogada para frente", para dar sustentação ao desenho. Em seguida, devemos definir a posição dos ombros, mas muitos acham isso difícil. E de fato é. As duas dicas que posso dar são:

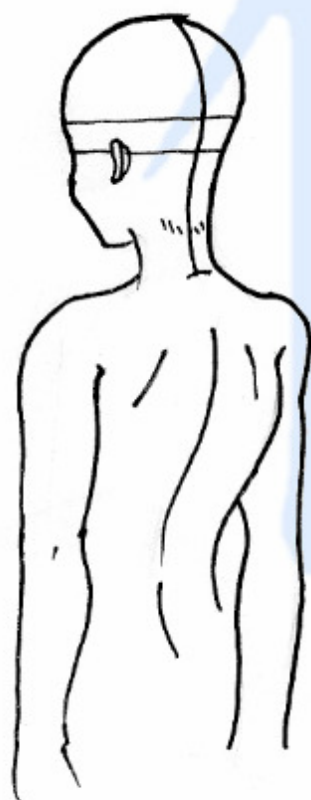
- Faça a linha central do corpo, a da frente. A bola do ombro fica na metade do corpo;
- Veja figuras e estude anatomia.

Com o tempo, você já estará acostumado com a posição.

Esse passo é crucial na boa criação das pernas nesse tipo de ângulo. Comece com o cuecão, curvo, de modo a expressar todo o volume dos glúteos. Em seguida, já "encaixe" a esfera em cima e defina a linha da coluna (esse passo será pulado quando fizermos desenhos de corpo inteiro, uma vez que a coluna já terá sido desenhada). Então, defina, como no desenho completamente de trás, as duas ovais que definirão o traseiro. Uma maior que a outra, claro, para adar a idéia de profundidade.

Basta, então, completar as pernas.

Complete, então, adicionando os braços e a esfera.

RESULTADOS:

Enfim, os ângulos estão terminados. O que falta aprender de básico é apenas a integração entre as partes superior e inferior do corpo e os ângulos complexos. E aí, enfim, poderemos partir para o Intermediário.

Então, é isso! Até a próxima!